

tablon
id: int spaceId: name: string user: Vector<User> permission: binary visibility: binary targetUsers: Vector<User> messages: Vector<Message>
get y set correspondientes addMessageToTablon(msg);

permission:
0-local read
1-local write
2-remote read
3-remote write

visibility:
0-private (user group)
1-private (1 user)
2-public
3-super-public (anonymousUser)

targetUsers será:
-null cuando visibility sea 2 ó 3
-vector de tamaño = 1 cuando visibility sea 1
-vector de tamaño > 1 cuando visibility sea 0

User
id: int name: surname1: surname2: author: Vector<int> moderator: Vector<int> permission: binary
get y sets correspondientes Vector<int> isAuthor() Vector <int> isModerator() setModerator(int idTablon) setAuthor(int idTablon)

La figura del dueño del tablón se va a distinguir, con un método en la clase user isAuthor() que devuelve un array de ids de tablon los cuales es autor.
setAuthor indica que ese usuario es el autor de dicho tablon

Al igual con el autor, se puede saber que un usuario es moderador de un/os tablon/es isModerator() devuelve un array de enteros que indican el identificador del tablon del cual ese usuario modera.
setModerator indica que ese usuario es el moderador de dicho tablon

Message
id: int creator: User message: String Image: BufferedImg SoundRecord: Sound... VideoRecord: Video... targetUsers: Vector<User> visibility: binary dateTime:

GeneralInfoMessage
id: int creator: User message: String Image: BufferedImg



dataBaseManager
boolean checkUser(User user) tablon getTablon(int tablonId) message getMessage(int tablonId, Message msgId) addMessageToTablon(int tablonId,Message msg) createTablon(Tablon tablon); deleteTablon(int tablonId); modifyTablon(int idTablon,Tablon tablon);

Habría que pensar si es más rentable traer todo el tablón o ya filtramos en el servidor que 'tablón' es el que quiero (visibilidad usuario)